

**PENGARUH STRATEGI *MIND MAPPING* BERBANTUAN MEDIA  
*FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
KELAS V MIN 2 BANDAR LAMPUNG**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI  
dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh:

**Winingrum Astari**

**NPM : 1511100117**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

**PENGARUH STRATEGI *MIND MAPPING* BERBANTUAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V MIN 2  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh:

**WININGRUM ASTARI**

**NPM : 1511100117**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah**

**Pembimbing I : Nurhaida Widiani, M.Biotech**

**Pembimbing II : Yudesta Erfailiyana, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTANLAMPUNG  
1440 H/2019 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar SKI dikarenakan peserta didik merasa kesulitan untuk mengingat materi yang kemungkinan disebabkan karena strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu memaksimalkan pembelajaran di kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh antara strategi pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran SKI kelas V di MIN 2 Bandar Lampung?”. Sampel penelitian ini adalah 2 kelas yang terdiri dari 67 peserta didik yaitu kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen dan kelas V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *Lilifors* dan uji homogenitas dengan uji *Fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-t *independent*. Berdasarkan hasil Hasil belajar dalam kelompok eksperimen diperoleh rata-rata = 82, 264 dan kelompok kontrol diperoleh rata-rata = 77, 212. Sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini sesuai dengan perhitungan uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} = 2,968$  dan  $t_{(0,05;65)} = 1,645$ , maka  $t_{hitung} > t_{(0,05;65)}$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Strategi *Mind Mapping* Berbantuan Media *Flip Chart* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Peserta Didik Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** *Mind Mapping, Flip Chart, Hasil Belajar.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Winingrum Astari

NPM : 1511100117

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi *Mind Mapping* Berbantuan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Peserta Didik Kelas V Min 2 Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Maret 2019

Penulis,

Winingrum Astari

NPM: 1511100117





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI MIND MAPPING  
BERBANTUAN MEDIA FLIP CHART TERHADAP  
HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
(SKI) PESERTA DIDIK KELAS V MIN 2 BANDAR  
LAMPUNG**

Nama : **WININGRUM ASTARI**

NPM : **1511100117**

Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

**Nurhaida Widiani, M.Biotech**

**NIP. 19840519 201101 2 007**

Pembimbing II

**Yudesta Erfayliana, M.Pd**

**NIP.**

Mengetahui

**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910 03199702 2 002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: JL. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH STRATEGI MIND MAPPING  
BERBANTUAN MEDIA FLIP CHART TERHADAP HASIL BELAJAR  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) PESERTA DIDIK KELAS V  
MIN 2 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **WININGRUM ASTARI, NPM.  
1511100117**, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam  
sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Jum'at, tanggal 14  
Mei 2019 pukul 08.00 – 10.00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua Sidang : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Ahmad Sodik, S.Ag. M. Ag (.....)

Penguji Pendamping I : Nurhaida Widiani, M.Biotech (.....)

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayliana, M.Pd (.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd  
NIP. 19560810 1987031001

## MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

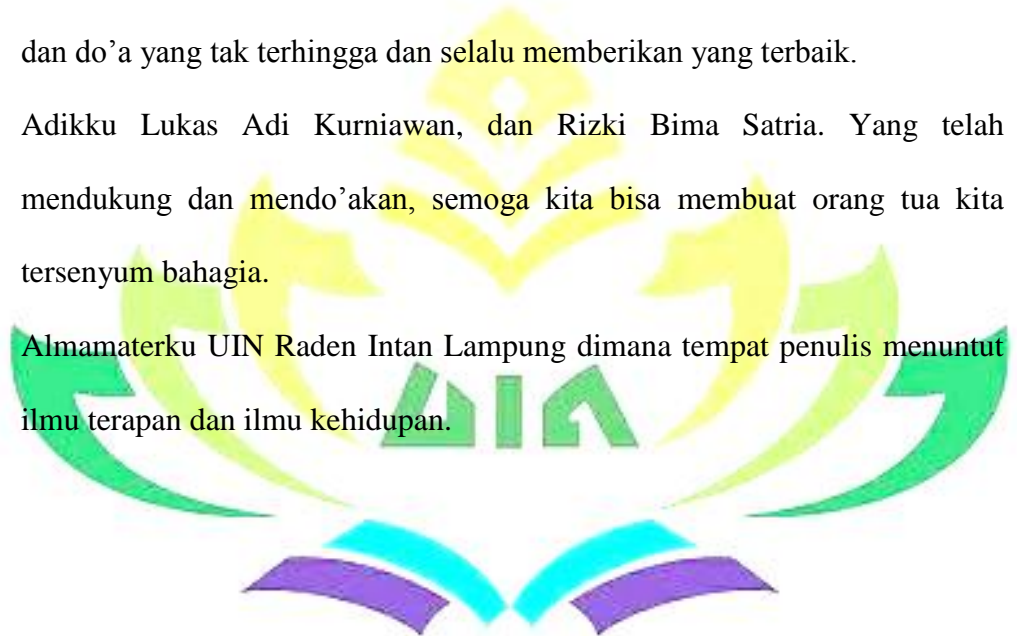
*“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*

*(QS. An-Nahl (44): 16)*

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda tercinta Sunaryo dan Ibunda Sari terima kasih atas curahan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta nasihat dan do'a yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Adikku Lukas Adi Kurniawan, dan Rizki Bima Satria. Yang telah mendukung dan mendo'akan, semoga kita bisa membuat orang tua kita tersenyum bahagia.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung dimana tempat penulis menuntut ilmu terapan dan ilmu kehidupan.





## RIWAYAT HIDUP

Winingrum Astari, dilahirkan di desa Poncowarno, Kec. Kalirejo, Kab. Lampung Tengah pada tanggal 27 April 1997, anak pertama dari Bapak Sunaryo dan Ibu Sari. Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yaitu Winingrum Astari, Lukas Adi Kurniawan, dan Rizki Bima Satria.

Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Pringsewu Timur pada tahun 2003-2009, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 1 Pringsewu pada tahun 2009-2012, Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pringsewu pada tahun 2012-2015. Kemudian melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada angkatan 2015.

**Bandar Lampung, 22 Maret 2019**

**Yang membuat,**

**Winingrum Astari**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat, hidayah serta inayah-nya kepada seluruh alam semesta. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Rasullullah S.A.W.

Atas berkat rahmat dan petunjuk dari Allah jualah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof .Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Nurhaida Widiani, M.Biotech selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.

6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Bapak Hartawan, M.Pd, selaku kepala MIN 2 Bandar Lampung, Ibu Tati, S.Pd.I selaku walikelas V.Al-Alim dan guru mata pelajaran SKI, Bapak Rozi, S.Pd selaku walikelas V Al-Muizzu, beserta seluruh staf dan dewan guru MIN 2 Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2015 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya jurusan PGMI kelas BUIN Raden Intan Lampung.
9. Sahabat-sahabat peneliti, Eva Kurnia Putri, Sherly Setiowati, Siti Aminah, Vincentia Asih, Resti Annisa Putri, Nur Helyna, Yulinda Isnaeni, Yunita Andriyani, Ayu Marantika, Rosalinda, Annisa Pratiwi Ningtias, Saski Harum Astari, Indri Seva, Sella Eviyana, Nayunda Putri Astin. Terimakasih telah menjadi sahabat berbagi cerita, suka duka, motivasi, dukungan, serta masukan sehingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya Aamiin.

Bandar Lampung, 22 Maret 2018

**Winingrum Astari**

NPM. 1511100117



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>AB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Strategi Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	11
1. Pengertian Strategi Pembelajaran .....	11
2. Pengertian <i>Mind Mapping</i> .....	12
3. Langkah-langkah <i>Mind Mapping</i> .....	15
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Mind Mapping</i> .....	17
B. Media Pembelajaran <i>Flip Chart</i> .....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	18
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	19
3. Pengertian Media <i>Flip Chart</i> .....	21
4. Langkah-langkah <i>Flip Chart</i> .....	22
C. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.....	23
1. Pengertian Hasil Belajar .....	23
2. Tipe-tipe Hasil Belajar .....	24
3. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar .....	30
4. Indikator Hasil Belajar .....	31
5. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	35
6. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI.....	37
7. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.....	37
D. Metode <i>Inquiry</i> dan <i>Discovery</i> .....	38
1. Pengertian Metode <i>Inquiry</i> dan <i>Discovery</i> .....	39
2. Langkah-langkah Metode <i>Inquiry</i> dan <i>Discovey</i> .....	39
E. Penelitian Relavan .....	39
F. Kerangka Berfikir .....	41

G. Hipotesis .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	46
B. Desain Penelitian .....	47
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling .....	48
1. Populasi .....	48
2. Sampel .....	48
3. Teknik Sampling .....	48
D. Definisi Operasional Penelitian .....	49
1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
2. Variabel Penelitian .....	49
E. Definisi Operasional Variabel .....	50
F. Teknik Pengumpulan Data .....	51
1. Observasi .....	51
2. Wawancara .....	51
3. Tes .....	52
4. Dokumentasi .....	52
G. Instrumen Penelitian .....	53
H. Uji Instrumen Penelitian .....	55
1. Validitas .....	56
2. Realibilitas .....	56
3. Daya Beda .....	57
4. Tingkat Kesukaran .....	58
I. Teknik Analisis Data .....	58
1. Uji Normalitas .....	59
2. Uji Homogenitas .....	60
3. Uji Normalitas (N-Gain) .....	61
4. Uji Hipotesis .....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	63
B. Hasil Uji Coba Tes .....	65
1. Uji Validitas .....	65
2. Uji Realibilitas .....	68
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	68
4. Uji Daya Pembeda .....	70
5. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes .....	71
C. Hasil Analisis Uji Prasyarat .....	74
1. Uji Normalitas .....	74
2. Uji Homogenitas .....	75
D. Uji Normalitas (N-Gain) .....	76
E. Uji Hipotesis .....	77
F. Pembahasan .....	78

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	82
B. Saran .....	82

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah MIN 2Bandar Lampung .....	85
Lampiran 2	Nama Peserta Didik Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol ..... 94	
Lampiran 3	Lembar Wawancara.....	97
Lampiran 4	Lembar Observasi.....	98
Lampiran 5	Daftar Nilai Siswa .....	98
Lampiran 6	Kisi-kisi Soal <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> .....	104
Lampiran 7	Soal Uji Coba <i>Preetest</i> SKI.....	107
Lampiran 8	Soal Uji Coba <i>Posttest</i> SKI .....	112
Lampiran 9	Uji Validitas Soal <i>Preetest</i> .....	118
Lampiran 10	Uji Realibilitas Soal <i>Preetest</i> .....	122
Lampiran 11	Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Preetest</i> .....	125
Lampiran 12	Uji Daya Pembeda Soal <i>Preetest</i> .....	127
Lampiran 13	Uji Validitas Soal <i>Preetest</i> .....	130
Lampiran 14	Uji Realibilitas Soal <i>Posttest</i> .....	134
Lampiran 15	Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i> .....	137
Lampiran 16	Uji Daya Pembeda Soal <i>Posttest</i> .....	139
Lampiran 17	Soal <i>Preetest</i> Sejarah Kebudayaan Islam .....	142
Lampiran 18	Soal <i>Post-test</i> Sejarah Kebudayaan Islam .....	145
Lampiran 19	Nilai Hasil Belajar SKI <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> .....	148
Lampiran 20	Uji Normalitas .....	149
Lampiran 21	Uji Homogenitas.....	165
Lampiran 22	N-Again .....	169
Lampiran 23	Uji T <i>Independen</i> .....	173
Lampiran 24	Silabus SKI kelas V .....	176

Lampiran 25 RPP Kelas Eksperimen.....	179
Lampiran 26 RPP Kelas Kontrol.....	190
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian.....	200
Lampiran 28 Lembar Surat Pernyataan Validasi Instrumen Soal.....	206
Lampiran 29 Lembar Pengesahan Proposal.....	210
Lampiran 30 Surat Izin Mengadakan Penelitian.....	211
Lampiran 31 Surat Balasan Penelitian.....	212
Lampiran 32 Kartu Konsultasi Skripsi.....	213
Lampiran 33 Lembar <i>Mind Mapping</i> Peserta Didik.....	214



## DAFTAR TABEL

Tabel  
Halaman

1. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian SKI Peserta Didik .....	4
2. Kata Kerja Operasional Ranah Afektif .....	31
3. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif .....	32
4. Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik .....	34
5. Desain Penelitian .....	47
6. Populasi Siswa Kelas V .....	48
7. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	53
8. Klasifikasi Daya Pembeda.....	58
9. Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	59
10. Interpretasi N-Gain .....	61
11. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	63
12. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	64
13. Hasil Uji Validitas Soal <i>Preetest</i> .....	64
14. Hasil Uji Validitas Soal <i>Posttest</i> .....	65
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Preetest</i> .....	66
16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i> .....	68
17. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	69
18. Kesimpulan <u>Uji</u> Instrumen Soal <i>Preetest</i> .....	71
19. Kesimpulan <u>Uji</u> Instrumen Soal <i>Posttest</i> .....	73
20. Hasil Uji Normalitas <i>Preetest</i> .....	75
21. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	75
22. Hasil Uji Homogenitas <i>Preetest</i> .....	76
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	76
24. Hasil Uji Normalitas (N-Gain).....	76
25. Hasil Uji T <i>Independen</i> .....	77



**DAFTAR GAMBAR**

1. Kerangka Berfikir.....	
.....	44



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah prosedur dengan cara-cara tertentu sehingga orang mendapat pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>1</sup> Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan dan yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.<sup>2</sup> Pendidikan yang dibutuhkan seseorang bukan sekedar pendidikan yang bersifat umum saja, tetapi pendidikan agama juga mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai kualitas yang lebih baik seperti tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yakni: “Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”<sup>3</sup>

Pendidikan juga harus menanamkan nilai keagamaan dengan tujuan mencetak pribadi yang berakhlak mulia. Sesuai dengan tujuan tersebut, pendidikan seharusnya dapat mempelajari kisah dan peristiwa masa lampau.

---

<sup>1</sup> Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan*, Revisi-19 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014). h. 10.

<sup>2</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014). h. 62.

<sup>3</sup> *Ibid.*, h. 12.

Secara etimologi sejarah adalah terjemahan dari kata *al-syajarah* (bahasa arab) yang berarti pohon.<sup>4</sup> Menurut Ibnu Khaldun, sejarah tidak hanyadipahami sebagai suatu rekaman peristiwa masa lampau, tetapi juga pemikiran kritis untuk mendapatkan kebenaran suatu peristiwa pada masa lampau.<sup>5</sup>

Manusia yang berkualitas ialah manusia yang banyak belajar dengan tidak melupakan sejarah karena banyak pelajaran/ hikmah yang dapat diambil dari sejarah. Sejarah memberi tahu kita tentang perbuatan manusia dimasa lampau. Dari Pendapat tersebut dapat diketahui bahwa peristiwa yang sedang kita alami dimasa sekarang tidak dapat terlepas dari peristiwa yang pernah terjadi dimasa lampau. Karena masa yang sedang kita alami adalah hasil dari masa lampau. Dan apa yang sedang kita alami ini merupakan bekal untuk masa yang akan datang.

Sejarah yang harus dipelajari tidak hanya sejarah secara umum, namun sejarah Islam pun patut dipelajari. Sebagimana dalam firman Allah SWT:

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ  
وَلَكِن تَصَدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً  
لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

*Artinya: “Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-*

<sup>4</sup> Aslan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Kalimantan: Razka Pustaka, 2018). h. 42.

<sup>5</sup> *Ibid*, h. 133.

*kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman”.* (QS. Yusuf: 111).

Sebagaimana dijelaskan dalam ayat di atas bahwa sesungguhnya, dalam kisah para Rasul dan kaum mereka serta bagaimana Allah telah menyelamatkan orang-orang yang beriman dan menghancurkan orang-orang yang kafir: ‘ibratul li ulil albaabi maa kaana hadiitsaya yuftaraa” terdapat pengajaran bagi orang-orang yang berakal.

Berdasarkan hasil dari pra-survey yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagian dari peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa peserta didik, mereka kurang termotivasi untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Bahkan mereka merasa jenuh saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.<sup>6</sup> Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diketahui bahwa guru menggunakan metode *Inquiry* dan *Discovery* dan masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu papan tulis.<sup>7</sup> Dalam proses pembelajarannya pun belum maksimal, kondisi pembelajaran kurang kondusif. Beberapa peserta didik tidak memperhatikan guru serta peserta didik lebih sering melakukan hal-hal diluar dari aktifitas belajar seperti mengobrol dengan teman dan mengantuk. Selain itu, peserta didik kurang berani dalam menanyakan hal-hal yang kurang dipahami. Sehingga

---

<sup>6</sup>Hasil wawancara dengan peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung pada Jumat, 5 Oktober 2018, pukul 09.23 WIB.

<sup>7</sup>Hasi wawancara dengan Ibu Tati, S.Pd.I (Guru mata pelajaran SKI) pada Jumat, 5 Oktober 2018, pukul 09.19 WIB.

masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai hasil belajar di bawah KKM.<sup>8</sup> Hasil belajar ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian semester ganjil.

Berikut adalah tabel rekapitulasi nilai hasil ulangan harian Sejarah Kebudayaan Islam.

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V.A MIN 2 Bandar Lampung Tahun 2018/2019<sup>9</sup>**

No	Kelas	Nilai		Presentase Ketuntasan (%)	Jumlah Peserta Didik
		$0 < x < 70$	$70 \geq x \leq 100$		
1	V AL-ALIM	21	13	38%	34
2	VB AL-MUIZZU	21	12	36%	33
3	VC AL-GHAFAR	21	12	36%	33

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V di MIN 2 Bandar Lampung”.

Pencapaian keberhasilan belajar mengajar memerlukan dukungan dari guru, siswa dan sekolah.<sup>10</sup> Bermula dari permasalahan tersebut, peneliti berupaya mencoba menggunakan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat ketika menyampaikan materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan efektif

<sup>8</sup>Hasil observasi, Pembelajaran SKI di kelas V MIN 2 Bandar Lampung, pada Senin, 8 Oktober 2018 pukul 10.40 WIB.

<sup>9</sup>Sumber dokumentasi Nilai Harian Semester Ganjil Kelas V.B di MIN 2 Bandar Lampung tahun 2018/2019.

<sup>10</sup>Happy Komikesari, “Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Pembelajaran Kooperatif Type Student Team Achievement Division,” *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1, 1 (Juni 2016). h. 1.



jikalau seorang guru mampu menggunakan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut disebabkan karena strategi dan media pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan strategi yang aktif, menyenangkan dan media yang kreatif dan unik diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Strategi dan media pembelajaran tersebut adalah strategi pembelajaran *Mind Mapping* dan media pembelajaran *FlipChart*.

*Mind Mapping* (Peta Pikiran) adalah teknik termudah untuk menyimpan informasi ke dalam otak dan menggali informasi ke luar dari otak. *Mind Map* adalah cara memanfaatkan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membuat kesan.<sup>11</sup> *Mind Map* juga merupakan metode mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah dan praktis karena dilakukan dengan cara memetakan pikiran-pikiran kita.<sup>12</sup> Dengan demikian, hal tersebut dapat memacu siswa untuk berfikir secara luas.

*FlipChart* (papan balik) merupakan suatu baris visual yang disusun atau digambar pada lembaran-lembaran kertas yang besar atau kertas koran (newsprint) yang dipasang bersama-sama pada bagian atasnya (puncaknya).<sup>13</sup> *FlipChart* dapat digunakan di kelas, labor, *workshop* (bengkel), dan kerja lapangan (*field strip*), serta hampir di setiap pengajaran lainnya. *FlipChart* secara umum paling baik digunakan apabila dikombinasikan dengan teknik pengajaran lainnya.

---

<sup>11</sup> Doni Swardama, *Penerapan Mind Map dalam Kurikulum Pembelajaran* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2013). h. 2.

<sup>12</sup> *Ibid*, h.3.

<sup>13</sup> Nizwardi dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, Cet.1 (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016). h. 41.

Bagi seorang pelajar, belajar mata pelajaran yang banyak menggunakan hafalan merupakan kegiatan yang paling sulit. Sudah berusaha menghafal malam sebelumnya, keesokkannya pun masih bisa lupa. Belum lagi beberapa bulan kemudian saat bahan pelajaran tersebut diuji kembali lewat Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS), mereka sudah tidak ingat lagi dan harus belajar dari awal lagi. Inilah permasalahan sehari-hari anak yang mudah diatasi apabila mereka menerapkan manajemen otak dalam mengingatnya. Diketahui bahwa otak memperoleh informasi campuran, gambar, bunyi, pikiran, aroma, perasaan, dan memisahkannya dalam bentuk linear. Ketika otak mengingat informasi, maka ia melakukannya dalam bentuk gambar, warna, dan emosi seperti cara otak memprosesnya. Oleh karena itu, berpikirlah dengan melibatkan kedua belah otak, maka kita akan bisa mengingat informasi dengan jauh lebih mudah.

Strategi pembelajaran *Mind Mapping* adalah solusi dari permasalahan tersebut. Karena cara kerja *Mind Map* mengaitkan kedua belah otak menggunakan pemetaan pikiran dengan gambar, kata, warna dan simbol.<sup>14</sup>

Dan dalam penerapan strategi pembelajaran *Mind Map* ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif yaitu media pembelajaran *Flip Chart*, agar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.<sup>15</sup>

Materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi pengetahuan yang berhubungan dengan peristiwa masa lampau. Pengetahuan tersebut bersifat

---

<sup>14</sup> Doni Swardama, *Penerapan Mind Map ...*, h. 7.

<sup>15</sup> Nizwardi dan Ambiyar, *Media & Sumber ...*, h. 44.

penjelasan yang menuntut peserta didik banyak menghafal. Tanpa disadari peserta didik mencatat materi secara keseluruhan, seluruh informasi yang tersaji di buku. Bentuk pencatatan seperti ini mengakibatkan kesulitan untuk mengingat. Maka dari itu strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* dirasa cocok dalam penguatan ingatan serta peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Hal tersebut juga dibuktikan dalam penelitian oleh Ramlan bahwa strategi *Mind Mapping* memiliki peran sangat besar dalam proses pembelajaran dengan meringkas, mencatat, dan mengakji ulang materi pelajaran agar lebih mudah untuk dipelajari dan diingat oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>16</sup>

Berdasarkan teori di atas, peneliti akan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*. Karena *Mind Map* membantu peserta didik membuat catatan yang kreatif disertai gambar dan warna dengan berbantuan media pembelajaran yang variatif yaitu media *Flip Chart* diharapkan dapat mempengaruhi nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan

---

<sup>16</sup> Ramlan Silaban, “Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Pada Pembelajaran Menggunakan Advance Organizer,” *Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan. Universitas Negeri Medan*, 2016.

media *Flip Chart* terhadap hasil belajar peserta didik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V di MIN 2 Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar dari sebagian peserta didik yang masih belum mencapai KKM.
2. Guru kurang tepat menggunakan metode/strategi pembelajaran dan belum menggunakan strategi *Mind Mapping*.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran biasa atau papan tulis , belum menggunakan media yang variatif seperti media *FlipChart*.
4. Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif.

## **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan atas masalah pokok yang dibatasi pada:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Mind Mapping*.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *FlipChart*
3. Masalah hasil belajar yaitu ranah kognitif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh antara strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *FlipChart* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MIN 2 Bandar Lampung?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Mind Mapping* berbantuan media *FlipChart* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Bandar Lampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dalam dunia pendidikan, tentang pengaruh strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *FlipChart* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi:
  - a. Sekolah, sebagai informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tujuan pendidikan dalam lingkup sekolah dan untuk mencapai kemajuan pendidikan.



- b. Guru, sebagai masukan mengenai strategi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik dan media pembelajaran yang variatif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan juga kebutuhan peserta didik.
- c. Peserta didik, sebagai motivasi melalui strategi dan media pembelajaran yang efektif dan variatif agar dapat meningkatkan hasil belajar.
- d. Peneliti, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 dalam ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. STRATEGI PEMBELAJARAN

##### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>1</sup> Moedjiono menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran. Sedangkan menurut J.R. David strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>2</sup> Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan, strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran secara spesifik. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran surah An-Nahl yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٦٥﴾

---

<sup>1</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kharisma Putra, 2017). h. 204

<sup>2</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015). h. 8.

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”(QS: An Nahl ayat 125)*

Dalam ayat tersebut dijelaskan Allah Ta’ala berfirman seraya memerintahkan Rasul-Nya, Muhammad saw. agar menyeru umat manusia dengan penuh hikmah untuk dan melalui strategi yang tepat. Oleh karena itu pertimbangan pemilihan strategi dengan memperhatikan peserta didik diperlukan kearifan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

## **2. Pengertian Strategi *Mind Mapping***

*Mind Mapping* atau peta pikiran merupakan cara kreatif bagi peserta didik perseorangan untuk memancing ide mencatat hal-hal yang dipelajari atau merencanakan proyek baru. *Mind Mapping* bisa disebut juga sebagai peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan terlibat sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah daripada menggunakan teknik mencatat tradisional.

*Mind Mapping* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi materi dengan pemetaan pikiran.<sup>1</sup> *Mind Mapping* bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dapat dikategorikan ke dalam teknik mencatat kreatif karena

---

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah, *Inovasi Pembelajaran*, Cet.2 (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). h. 240.

pembuatan *Mind Mapping* ini membutuhkan pemanfaatan dari imajinasi pembuatnya. Begitu pula dengan peserta didik, bagi peserta didik yang kreatif akan lebih mudah dalam membuat *Mind Mapping* ini. Dan semakin sering siswa membuat *Mind Mapping* akan membuatnya semakin kreatif pula.

Pada awalnya, konsep *Mind Mapping* diperkenalkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970 an. Teknik ini dikenal juga dengan nama Radiant Thinking. Sebuah *Mind Map* memiliki sebuah ide atau kata sentral, dan ada 5 sampai 10 ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *Mind Map* sangat efektif dalam memunculkan ide-ide terpendam.

Pemetaan pikiran yang dikemukakan oleh Tony Buzan ini didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta sel otak atau setara dengan 167 kali jumlah manusia di bumi. Sel-sel otak tersebut terdiri dari beberapa bagian, ada bagian *nukleus* dan ada sejumlah bagian cabang yang memancar ke segala arah hingga nampak seperti pohon yang menumbuhkan cabang di sekelilingnya.<sup>2</sup> *Mind Mapping* adalah salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk menggali kemampuan siswa (pengembangan kinerja otak) dengan melibatkan kedua isi otak bersamaan, yaitu otak kanan dan otak kiri untuk berpikir. Dalam memperoleh ilmu diperlukan proses berpikir, sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 44 tentang seruan agar manusia berpikir:

---

<sup>4</sup>*Ibid.*

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

*“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”(QS: An-Nahl ayat 44).*

Sebagaimana dijelaskan dalam ayat tersebut, mengenai strategi pembelajaran *Mind Mapping* atau peta pikiran dalam pandangan Islam sesuai dengan seruan-seruan maupun perintah dari Allah SWT dalam Al-Qur'an agar manusia berpikir guna mendapatkan ilmu yang bermanfaat dunia dan akhirat.

Dari uraian tersebut, disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah suatu strategi mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran yang memadukan serta menyeimbangkan otak kiri dan kanan sesuai dengan cara kerja alami otak. Dengan keterlibatan secara seimbang antara otak kiri dan kanan, tentunya akan lebih memudahkan seseorang dalam hal mengingat serta memahami segala bentuk informasi. Didalam *Mind Mapping* terdapat adanya kombinasi warna, gambar, simbol, bentuk dan garis yang tentunya akan lebih memudahkan siswa dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru. Tugas guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan suasana yang mendukung kondisi belajar siswa dalam proses pembuatan *Mind Map*.



Menurut Michael Michalko dalam bukunya *Cracking Creativity, Mind Map* dapat:

- a. Mengaktifkan seluruh otak
- b. Membereskan akal dari kekusutan mental
- c. Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan
- d. Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang terpisah
- e. Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian
- f. Memungkinkan kita mengelompokkan konsep dan membantu kita membandingkannya.

Pembelajaran menggunakan peta pikiran dapat dilakukan dengan cara pembelajaran kelompok maupun individu. Mata pelajaran yang berpotensi untuk menggunakan strategi *Mind Mapping* adalah mata pelajaran yang banyak membutuhkan pemahaman konsep.

### 3. Langkah Pembuatan *Mind Mapping*

Ada tujuh langkah dalam pembuatan *Mind Mapping*, antara lain sebagai berikut:

- a. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena mulai dari tengah memberi kebebasan bagi otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- b. Gunakan gambar atau simbol untuk ide sentral, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi dan mengaktifkan otak kita.

- c. Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Mapping* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat (ide pokok) dan hubungkan cabang ke tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- e. Buatlah garis melengkung, bukan lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak.
- f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis, karena kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Mapping*, setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi, lebih bebas dan bisa memicu ide dan pikiran baru.
- g. Gunakan gambar, karena seperti gambar sentral setiap gambar bermakna seribu kata.<sup>3</sup>

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *Mind Mapping*:<sup>4</sup>

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengemukakan konsep/ permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
- c. Bentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
- d. Tiap kelompok menginventarisasi/ mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.

<sup>3</sup> Swardama, *Penerapan Mind Map dalam Kurikulum Pembelajaran*. h. 4.

<sup>6</sup> Ridwan Abdullah, *Op.Cit*, h. 241.

- e. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
- f. Peserta didik membuat peta pikiran atau diagrammmmmmm berdasarkan alternatif jawaban yang telah didiskusikan.
- g. Beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskannide pemetaan konsep berpikirnya,
- h. Peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberi perbandingan sesuai konsep yang disediakan.

Pembelajaran menggunakan peta pikiran atau *Mind Mapping* bisa diterapkan dalam pembelajaran kelompok maupun individu. Mata pelajaran yang berpotensi untuk menggunakan strategi *Mind Mapping* adalah mata pelajaran atau materi yang banyak membutuhkan pemahaman konsep.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Berikut beberapa kelebihan antara lain:

- a. Model ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan.
- b. *Mind Mapping* terbukti dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul di kepala.
- c. proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain.
- d. Sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah .

Sama dengan strategi pembelajaran lainnya, selalu memiliki titik kelemahan. Adapun kelemahan dari *Mind Mapping* itu adalah:

- a. Hanya siswa yang aktif yang terlibat.

- b. Tidak sepenuhnya murid belajar.
- c. Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

## B. MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bahasa latin bentuk jamak dari kata “*medium*” yang dalam harfiah berarti “*perantara*”, yaitu perantara sumber pesan.<sup>5</sup> Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.<sup>6</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>7</sup> Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bersifat kebendaan merupakan salah satu alat komunikasi yang dipandang dapat lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Baqarah yang berbunyi

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ  
هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٢٠١﴾

<sup>5</sup> Nizwardi dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*. h. 2.

<sup>6</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 214.

<sup>7</sup> Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI),” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1, 1 (Desember 2014). h. 255.

*“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"( QS: Al Baqarah ayat 3 )*

Dalam ayat tersebut dijelaskan Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. Tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Benda-benda tersebut adalah salah satu sarana sebagai alat penyampai pesan atau media.<sup>8</sup> Dengan menggunakan bahasa, seseorang dapat memahami suatu objek, tetapi dengan media dapat memudahkan dan mempercepat pemahaman. Jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa dan media maka materi pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa.<sup>9</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran dan bersifat melengkapi bagi keberhasilan proses pencapaian hasil belajar siswa.

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran secara umum, sebagai berikut<sup>10</sup>:

- a. Memperjelas penyajian pesan.

---

<sup>8</sup> M Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Persepektif Al-Quran Dan Hadits,” *Jurnal kopertais wilayah XI Kalimantan*, 23, 13 (23 April 2015). h. 136.

<sup>9</sup> Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018). h. 318.

<sup>10</sup> Nizwardi dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran...*, h. 6.



- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Manfaat media pembelajaran secara umum, sebagai berikut:<sup>11</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

---

<sup>11</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 218.

### 3. Media *Flip Chart*

Menurut Susilana, pengertian papan balik *Flip Chart* adalah “lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm. Atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya”. Papan balik *Flip Chart* dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Menurut indriana, media papan balik *Flip Chart* adalah lembaran kertas berbentuk album atau kalender yang berukuran agak besar sebagai flipbook, yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Menurut Sadiman, media flipchart merupakan media dalam bentuk visual yang termasuk dalam jenis bagan atau chart. *Flip Chart* atau bagan balikan menyajikan setiap informasi pada setiap bagian-bagian. Bagian-bagian dari setiap informasi ditulis/dituangkan lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel menjadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang ingin disampaikan.<sup>12</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media papan balik *flip chart* merupakan media pembelajaran yang cukup efektif. Kertas yang digunakan biasanya berwarna putih atau yang lain. Ukurannya berbeda-beda, ada yang ukuran 18” x 24”, 28” x 36”, 36” x 45”. Selain itu, media papan balik *Flip Chart* merupakan media yang paling baik di kombinasikan dengan teknik pengajaran lainnya

---

<sup>12</sup> Nizwardi dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran...*, h. 41.

karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang terencana ataupun secara langsung disajikan pada papan balik *Flip Chart*.

#### 4. Langkah-langkah Membuat Media *Flip Chart*

Langkah-langkah pembuatan media *Flip Chart* sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Siapkan konsep lengkap pada kertas biasa. Ingat, atur komposisi yang sederhana dan menarik.
- b. Apabila kertas koran sesuai dengan konsep yang disediakan. Jangan lupa menambah selembar kertas untuk membuat gambar pada bagian depan dari materi yang ingin disampaikan, agar dapat memotivasi atau menarik minat siswa untuk belajar.
- c. Pindahkan konsep yang sudah benar tersebut ke kertas koran satu per satu hingga selesai.
- d. Pakailah warna yang serasi agar lebih menarik. Ukuran huruf atau gambar harus cukup besar sehingga dapat dibaca setiap siswa.
- e. Setelah selesai digambar dan diberi warna serta ditambah informasi seperlunya, maka berilah tutup lembaran-lembaran tersebut dengan kertas yang tebal dan juga pada bagian belakangnya agar tahan pakai.
- f. Ikatlah lembaran-lembaran tersebut pada puncaknya dengan seteples atau dengan alat-alat lainnya. Agar lebih kuat, maka *flip chart* dapat disusun atau diikat pada kayu yang ringan atau kertas karton yang tebal. Jika ingin mengubah urutan halamannya untuk maksud pengajaran, maka pakailah pasak pengikat atau diberi mur dan baut.

---

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 44.

- g. Pasanglah *flip chart* tersebut pada *stand*-nya sehingga siap untuk ditampilkan.

## C. HASIL BELAJAR

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>14</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.<sup>15</sup> Menurut Oemar Hamalik, Hasil Belajar dapat terlihat dari adanya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk perbaikan perilaku.<sup>16</sup> Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik dapat melihat hasil belajar yang diperoleh pembelajar. Oleh karena itu hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau patokan untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Dalam hal ini hasil belajar merupakan proses penyampaian pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran surat An-Nahl yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

<sup>14</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 129.

<sup>15</sup> Syofnidah Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SD N Sunur Sumatera Selatan," *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1, 4 (2017). h. 3.

<sup>16</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, h. 130.

<sup>17</sup> M Yusuf dan Muthmainah Amin, "Pengaruh Mind Mapp dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1, 1 (Juni 2016). h. 87.

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (Q.S: An-Nahl ayat 78).*

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa manusia dilahirkan ke dunia dalam keadaan tidak mengerti apa-apa, lemah dan tidak bisa melakukan apa-apa bahkan membutuhkan bantuan orang lain. Dengan menyadari hal itu maka manusia akan terjauh dari sifat sombong dan takabur. Allah membekali manusia dengan 3 hal : pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar manusia bersyukur dan memanfaatkannya dengan baik untuk meraih ilmu pengetahuan. Upaya yang dilakukan manusia untuk meraih pengetahuan yaitu dengan belajar yang akan menghasilkan hasil berupa ilmu pengetahuan.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Jadi, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar atau setelah menerima pengalaman belajar guna memperoleh ilmu dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diharapkan adanya perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik, baik dari ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.

## **2. Tipe Hasil Belajar**

Menurut Taksonomi Bloom dalam buku Rusman, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>18</sup>

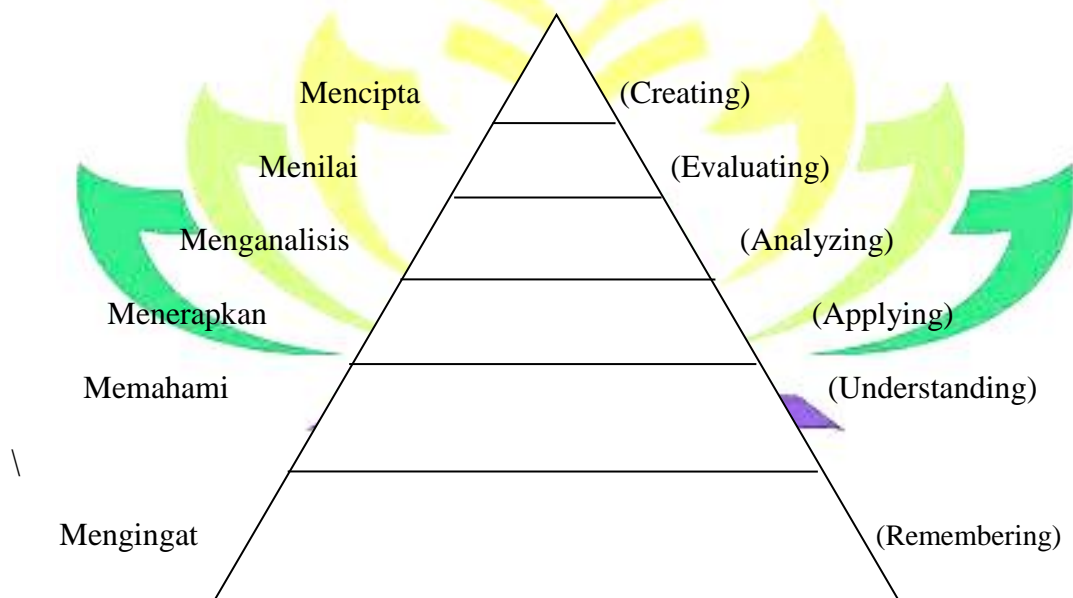
---

<sup>18</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.*, h. 131.



a. Pengukuran ranah kognitif

Sehubungan dengan revisi Taksonomi Bloom pada ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta.<sup>19</sup> Dalam kaitannya dengan satuan pelajaran, ranah kognitif menduduki peranan paling utama. Bloom membedakan enam aspek ini didalam taksonominya yang diurutkan secara hierarki piramidal.<sup>20</sup> Sistem klasifikasi Bloom itu dapat digambarkan sebagai berikut:



1) Mengingat (remembering)

Mengingat adalah kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.

Mengingat merupakan aspek paling dasar dalam taksonomi

<sup>19</sup> Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik* (Yogyakarta: IRCiSod, 2017). h. 132.

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Arikunto, 2017). h. 131.

Bloom dan, termasuk kognitif tingkat yang paling rendah.<sup>21</sup> Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, maupun sejarah. Misalnya hafal suatu konsep akan menyebabkan paham materi, dan hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat. Dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek mengingat adalah tipe menyuplai jawaban dan uraian, tipe isian, tipe menjodohkan, dan tipe benar-salah.<sup>22</sup>

## 2) Memahami (understanding)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada mengingat adalah memahami. Memahami adalah jenjang kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian, makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, dan grafik atau diagram. Misalnya merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan. Karakteristik soal-soal memahami sangat mudah dikenal. Misalnya mengungkapkan tema, topik atau masalah yang sama dengan yang pernah dipelajari atau diajarkan tetapi materinya berbeda. Sebagian item pemahaman

<sup>21</sup> *Ibid.* h. 132.

<sup>22</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 447.

dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram atau grafik. Dalam tes objektif, tipe pilihan ganda dan sebab-akibat banyak mengungkapkan aspek pemahaman.

### 3) Menerapkan (applying)

Menerapkan adalah jenjang kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur aspek menerapkan antara lain pilihan ganda dan uraian.

### 4) Menganalisis (analyzing)

Menganalisis merupakan kecakapan yang kompleks. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Dalam jenjang ini yaitu kemampuan memisahkan konsep ke beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Dengan jalan ini situasi atau keadaan tersebut menjadi lebih jelas. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini adalah sebab-akibat dan uraian.

### 5) Menilai (Evaluating)

Menilai merupakan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.

#### 6) Mencipta (creating)

Dalam jenjang kemampuan ini peserta dituntut untuk memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.

#### b. Pengukuran ranah afektif

Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan.

##### 1) Menerima (receiving)

Jenjang ini berhubungan dengan kesanggupan atau kemauan siswa untuk turut dalam fenomena atau stimuli khusus (kegiatan dalam kelas, musik, baca buku dan sebagainya). Hasil belajar dalam jenjang ini mulai dari kesadaran bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak siswa.

##### 2) Menjawab (responding)

Kemampuan ini berkaitan dengan perhatian yang aktif terhadap fenomena, merefleksikan minat tanpa komitmen. Hasil belajar dalam jenjang ini dapat menekankan siswa akan kemauannya menjawab (misalkan secara sukarela membaca materi pelajaran tanpa ditugaskan).

##### 3) Menilai (evaluating)

Jenjang ini berkaitan dengan persepsi terhadap suatu kebaikan atau nilai dalam sebuah fenomena. Nilai yang dikenakan siswa terhadap suatu objek, fenomena, atau tingkah laku tertentu.

##### 4) Organisasi (organization)

Tingkat ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda menyelesaikan/memecahkan konflik di antara nilai-nilai itu dan mulai membentuk susunan nilai pada sistem organisasi. Hasil belajar berkaitan dengan konseptualisasi suatu nilai (mengakui tanggung jawab tiap individu untuk memperbaiki hubungan-hubungan manusia).

- 5) Karakteristik yaitu pengembangan dan internalisasi dari tahapan organisasi terhadap perwakilan falsafat kehidupan secara luas. Pada jenjang ini individu memiliki sistem nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama sehingga membentuk karakteristik “pola hidup”. Hasil belajar meliputi sangat banyak kegiatan, tetapi penekanannya lebih besar pada tingkah laku siswa yang menjadi ciri khas atau karakteristik siswa itu.<sup>23</sup>

c. Pengukuran ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan ketrampilan yakni:

- 1) Menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan dan mendeskriminasikan.
- 2) Melakukan konsentrasi dan menyiapkan diri secara fisik.
- 3) Dasar permulaan dari penugasan keterampilan, peniruan, contoh.
- 4) Berketerampilan dan pengulangan kembali urutan fenomena sebagai bagian dari usaha sadar yang berpegang pada pola.

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, h. 137.



- 5) Berketerampilan secara luwes, supel, lancar, gesit, dan lincah.
- 6) Penyempurnaan keterampilan, menyesuaikan diri, melakukan gerakan variasi, meskipun pengembangan berikutnya masih memungkinkan untuk diubah.<sup>24</sup>

Hasil belajar peserta didik diukur melalui sistem evaluasi yaitu usaha mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dan sampai taraf mana mereka telah dapat menyerap pelajaran yang telah diberikan guru.

### 3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut<sup>25</sup>:

- a. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi peserta didik ketika menerima materi pelajaran dan hasil belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kondisi kesehatan, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar.
- b. Faktor Eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor Eksternal ini meliputi: lingkungan (keluarga, rumah, dan sekolah), guru, kurikulum dan sarana.

<sup>24</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 282.

<sup>25</sup> *Ibid*, h. 130.

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar diatas, peneliti menggunakan faktor internal dan eksternal melalui strategi *Mind Mapping* untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dengan berbantuan media *Flip Chart* sebagai sarana agar meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik diukur dengan penilaian yaitu usaha mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dan sampai taraf mana mereka dapat menyerap pelajaran yang telah diberikan guru. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

**Tabel 2**  
**Contoh kata kerja operasional ranah kompetensi Afektif (A1-A5)**

No.	Ranah Afektif	Kata Operasional
1.	Menerima (A1)	Menanyakan, mengikuti, memberi, menahan/mengendalikan diri, mengidentifikasi, memerhatikan, dan menjawab.
2.	Menjawab (A2)	Menjawab, membantu, menaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, memilih, menulis, mempersentasikan, melaporkan, menceritakan, dan menginterpretasikan.
3.	Menilai (A3)	Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, mengikuti, meminta, membentuk,

		mengusulkan, membenarkan, menolak, dan menyatakan atau mempertahankan pendapat.
4.	Organisasi (A4)	Menaati, mematuhi, merancang, mengatur, mengidentifikasikan, mengombinasikan, merumuskan, menyamakan, menghubungkan, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, dan memodifikasi.
5.	Karakteristik (A5)	Melakukan, melaksanakan, membedakan, memisahkan, memengaruhi, mendengarkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, bertindak, membuktikan, dan mempertimbangkan.

**Tabel 3**  
**Contoh kata kerja operasional ranah kompetensi kognitif (C1-C6)**

No.	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1.	Mengingat (C1)	Men definisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, dan menyebutkan.
2.	Memahami (C2)	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, dan merangkum.
3.	Menerapkan (C3)	Menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, menjalankan,

		menggambarkan, mendemonstrasikan, dan menunjukkan.
4.	Menganalisis (C4)	Menganalisis, membedakan, mengkarakteristikkan, membandingkan, mengkorelasikan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, menominasikan, dan menjamin.
5.	Menilai (C5)	Mengevaluasi, membenarkan, menyalahkan, memprediksi, mempertahankan, menyeleksi, mendukung, menilai, dan mengkritik.
6.	Mencipta (C6)	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, membangun, membentuk, melengkapi, menyempurnakan, mendesain, dan menghasilkan karya.

Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan tes tertulis.

Bentuk tes kognitif diantaranya: Tes atau pertanyaan lisan dikelas, pilihan ganda, uraian objektif, uraian non objektif atau uraian bebas, jawaban atau isian singkat, menjodohkan, portofolio, dan performans. Bentuk tes kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pilihan ganda. Peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar ranah kognitif dikatakan lulus apabila telah mencapai standar nilai yang telah ditentukan atau yang biasa disebut Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MIN 2 Bandar Lampung adalah 70.

**Tabel 4**  
**Contoh kata kerja operasional ranah kompetensi psikomotorik**  
**(P1-P7)**

NO.	Ranah Psikomotorik	Kata Operasional
1.	Persepsi (P1)	Mendeteksi, mempersiapkan diri, memilih, menghubungkan, menggambarkan, mengidentifikasi, mengisolasi, membedakan, dan menyeleksi.
2.	Kesiapan (P2)	Memulai, mengawali, memprakasai, membantu, memperlihatkan, mempersiapkan diri, menunjukkan, dan mendemonstrasikan.
3.	Reaksi yang diarahkan (P3)	Meniru, mengikuti, mencoba, mempraktikkan, mengerjakan, membuat, memperlihatkan, memasang, bereaksi, dan menanggapi.
4.	Reaksi natural (P4)	Mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, dan menangani.
5.	Reaksi yang kompleks (P5)	Mencampur, mempertajam, mengorganisasi, membuat sketsa, dan mengukur.
6.	Adaptasi (P6)	Mengubah, mengadaptasi, memvariasi, merevisi, mengatur kembali, dan memodifikasi.



7.	Kreativitas (P7)	Merancang, menciptakan, mendesain, memprakasai, mengombinasikan, dan menjadi pionir.
----	---------------------	--

## 5. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Secara etimologi sejarah adalah terjemahan dari kata *al-syajarah* (bahasa arab) yang berarti pohon.<sup>26</sup> Menurut Al-Maqdiri menjelaskan bahwa sejarah ialah memberikan informasi tentang sesuatu yang pernah terjadi. Sementara, menurut ilmu pengetahuan sejarah yang diutarakan oleh E. Bernheim adalah menceritakan tentang fakta yang telah diselidiki sebelumnya, yang didalamnya terdapat hubungan dan perkembangan manusia itu sendiri, yang dilakukan melalui aktifitasnya. Menurut Ibnu Khaldun, sejarah tidak hanya dipahami sebagai suatu rekaman peristiwa masa lampau, tetapi juga pemikiran kritis untuk mendapatkan kebenaran suatu peristiwa pada masa lampau. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran pada surah At- Thaha yang berbunyi:

كَذَٰلِكَ نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءٍ مَا قَدْ سَبَقَ ۚ وَقَدْ آتَيْنَاكَ مِنْ لَدُنَّا ذِكْرًا ﴿٩٩﴾

*“Demikianlah kami kisahkan kepadamu (Muhammad) sebagian kisah umat yang Telah lalu, dan Sesungguhnya Telah kami berikan kepadamu dari sisi kami suatu peringatan (Al Quran).” (QS: At-Thaha ayat 99)*

Dalam ayat tersebut dijelaskan Allah Ta’ala berfirman seraya memerintahkan Rasul-Nya, Muhammad saw. agar menyeru umat manusia untuk mempelajari kisah umat yang telah lalu, dan Allah SWT telah memberikan peringatan tentang hukum kehidupan manusia. Berdasarkan

<sup>26</sup> Aslan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. h. 42.

pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, sejarah adalah ketetapan waktu peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lampau. Kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta *buddhaya* yang merupakan bentuk jamak dari *budhi* atau *akal*. Dalam bahasa arab, kebudayaan adalah *al-Tsaqafah* yang mengandung makna kebudayaan adalah bentuk ungkapan semangat mendalam suatu masyarakat. Kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral.<sup>27</sup> Kebudayaan mencakup tata cara hidup manusia di suatu tempat, sistem sosial, sistem ekonomi, serta sistem politik kemasyarakatan dan negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, kebudayaan yaitu tata cara hidup manusia dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral di suatu tempat. Islam berasal dari bahasa arab yaitu *Aslama-Yuslimu-Islaman* yang artinya selamat. Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh umat. Jadi, dari ketiga pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah tulisan lengkap tentang peristiwa dan segala sesuatu di masa lampau yang dihasilkan oleh umat Islam untuk faedah kehidupan manusia.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peran kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah

---

<sup>27</sup> *Ibid.* h. 43.

masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.

#### **6. Tujuan Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah (MI)**

Tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah untuk menyiapkan peserta didik dalam memahami sejarah, agar menjadi pandangan dalam hidupnya.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk:

- a. Memberikan pengetahuan serta pemahaman bagi peserta didik tentang sejarah Islam dan kebudayaan dengan mengetahui serta memahami sejarah kebudayaan Islam, diharapkan peserta didik dapat lebih mencintai ajaran Agama Islam. Pengetahuan dalam hal ini yang sangat ditekankan adalah dalam ranah kognitifnya, sehingga siswa dapat membedakan sesuatu perbuatan yang baik dan buruk sesuai dengan hati nuraninya.
- b. Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah. Hikmah-hikmah yang terdapat dalam cerita sejarah ini banyak. Namun, tujuan yang utamanya dari ibrah tersebut adalah dapat dijadikan pelajaran dan pembentukan perilaku peserta didik melalui pesan dan kesan yang terdapat dalam cerita sejarah tersebut.<sup>28</sup>

#### **7. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah**

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

---

<sup>28</sup>*Ibid*, h. 57.

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw.
- b. Dakwah Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad saw. hijrah Nabi Muhammadsaw. Ke Thaif, peristiwa Isra' Miraj Nabi Muhammad saw.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Yastrib, keperwiran Nabi Muhammad saw., peristiwa Fatkh Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah saw.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan Wali Sanga.<sup>29</sup>

#### **D. METODE INQUIRY DAN DISCOVERY**

##### **1. Pegertian Metode *Inquiry* dan *Discovery***

Menurut Suhada, metode *Inquiry* dan *Discovery* merupakan suatu metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari dan menemukan sendiri sesuatu yang baru sebagai hasil belajar. Sedangkan menurut Sudirman, menambahkan bahwa metode *Inquiry* dan *Discovery* merupakan perluasan proses-proses *discovery* yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa.<sup>30</sup> Metode *Inquiry* dan *Discovery* adalah sistem pembelajaran yang membantu siswa baik secara individu maupun kelompok belajar untuk menemukan sendiri sesuai dengan pengalaman masing-masing.<sup>31</sup> Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan , maka dapat disimpulkan bahwa

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 58.

<sup>30</sup> Yulia Siska, *Pembelajaran IPS ....*, h. 285.

<sup>31</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 326.

metode *Inquiry* dan *Discovery* adalah metode yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan mencari dan menemukan sendiri suatu pengetahuan.

## 2. Langkah-langkah metode *Inquiry* dan *Discovery*

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Inquiry* dan *Discovery* dapat mengikuti langkah-langkah pembelajarannya<sup>32</sup>:

- a. Membina suasana yang responsif diantara siswa.
- b. Mengemukakan permasalahan untuk di inkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya. Kemudian mengajukan pertanyaan ke arah mencari, merumuskan dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.
- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
- d. Merumuskan hipotesis/ perkiraan yang merupakan jawaban dari pernyataan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat tidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
- e. Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- f. Pengambilan kesimpulan perumusan kesimpulan ini dilakukan guru dan siswa.

## E. PENELITIAN RELAVAN

1. Penelitian oleh Rani Angraini tahun 2016 yang berjudul: “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Pemahaman Konsep

---

<sup>32</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016). h. 201.



Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA NEGERI 1 PAMPANG OKI”.<sup>33</sup>

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem ekskresi kelas XI SMA Negeri 1 Pampang Oki.

Perbedaan penelitian oleh Rani Angraini dengan penelitian ini adalah:

- a. Variabel terikat atau yang diukur pemahaman konsep sedangkan dalam penelitian ini variabel yang diukur atau variabel terikatnya hasil belajar.
- b. Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Pampang Oki sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik di MIN 2 Bandar Lampung.

Persamaan penelitian oleh Rani Angraini dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian nya yaitu strategi pembelajaran *Mind Mapping*.

2. Penelitian oleh Beni Aziz tahun 2012 yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Getaran dan Gelombang Di Kelas VIII SMP N 12 Binjai”.<sup>34</sup>

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran peta pikiran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa

---

<sup>33</sup> Rani Angraini, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pampang Oki,” *Jurnal Bioilmi*, 2, 2 (2016).

<sup>34</sup> Benni Aziz, “Metode Pembelajaran Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Getaran dan Gelombang Di Kelas VIII SMP N 12 Binjai,” *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1, 1 (2014).

pada materi pokok getaran dan gelombang di kelas VIII SMP N 12 Binjai.

Perbedaan penelitian oleh Nurul Fazriyah dengan penelitian ini adalah:

- a. Variabel penelitiannya menggunakan metode pembelajaran peta pikiran sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*.
- b. Materi yang diteliti pokok getaran dan gelombang di kelas VIII, sedangkan dalam penelitian ini materi yang diteliti adalah Sejarah Kebudayaan Islam kelas V . Persamaan penelitian oleh Beni Aziz dengan penelitian ini terletak pada variabel yang diukur yaitu hasil belajar.

#### **F. KERANGKA PEMIKIRAN**

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>35</sup>

Dari uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian dan menjelaskan hubungan antar variabel sehingga gambaran jalannya penelitian yang peneliti dapat diketahui secara terarah dan jelas. Selanjutnya dianalisis secara singkat dan sistematis untuk merumuskan hipotesis.

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet 23 (Bandung: Alfabeta, 2016). h. 91.

Sejarah Kebudayaan Islam dapat dipahami sebagai cerita peristiwa masa lampau mengenai Kebudayaan Islam atau hasil karya orang muslim. Dalam Sejarah Kebudayaan Islam salah satunya terdapat peristiwa Nabi Muhammad SAW dari lahir, diutus menjadi Rasul bahkan hingga beliau wafat. Pengetahuan yang terkandung dalam Sejarah Kebudayaan Islam tersebut dapat dijadikan sebagai paradigma untuk membangun masyarakat yang adil dan sejahtera.

Materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi pengetahuan yang berhubungan dengan peristiwa masa lampau. Pengetahuan tersebut bersifat deskriptif yang menuntut peserta didik banyak menghafal. Tanpa disadari peserta didik mencatat materi secara linier, bahkan seringkali dengan menyalin langsung seluruh informasi yang tersaji di buku. Bentuk pencatatan seperti ini memunculkan kesulitan untuk mengingat.

Strategi pembelajaran *Mind Mapping* merupakan cara kreatif bagi peserta didik untuk membuat catatan yang memudahkannya dalam mengingat pelajaran. Mencatat kreatif lebih efektif dalam penguatan ingatan dari pada mencatat tradisional karena di dalam *Mind Mapping* terdapat adanya kombinasi warna, gambar, simbol, bentuk, dan garis yang lebih memudahkan peserta didik menyerap informasi. *Mind Mapping* membantu peserta didik menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak akan terlibat sejak awal sehingga mengingat informasi lebih mudah. Selain keterlibatan otak kiri dan otak kanan yang memudahkan dalam mengingat,

strategi pembelajaran *Mind Mapping* ini membantu peserta didik memahami pelajaran karena materi pelajaran telah ia petakan sendiri menggunakan imajinasi dan kreativitasnya.

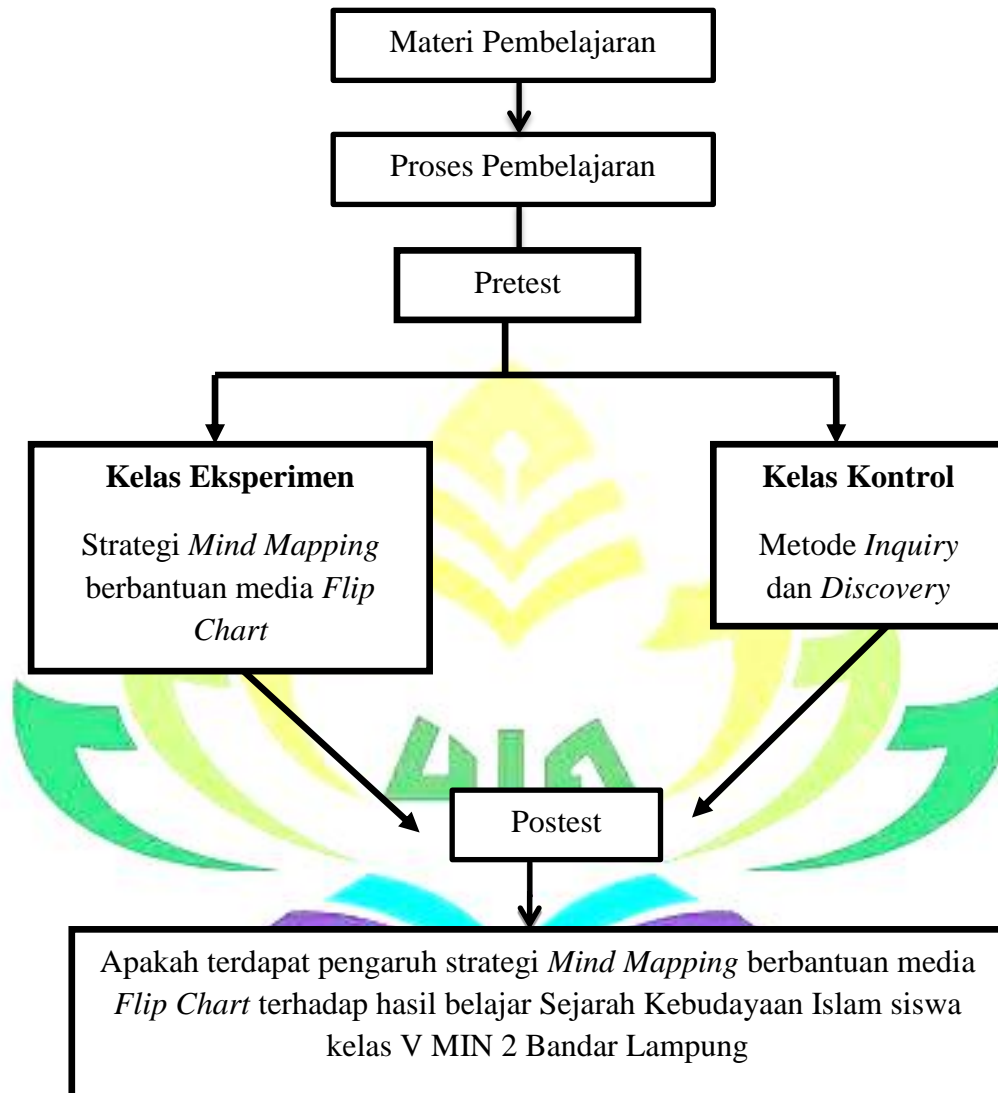
*FlipChart* (papan balik) merupakan suatu baris visual yang disusun atau digambar pada lembaran-lembaran kertas yang besar atau kertas koran (newsprint) yang dipasang bersama-sama pada bagian atasnya (puncaknya).<sup>36</sup> *FlipChart* dapat digunakan di kelas, labor, *workshop* (bengkel), dan kerja lapangan (*field strip*), serta hampir di setiap pengajaran lainnya. *FlipChart* secara umum paling baik digunakan apabila dikombinasikan dengan teknik pengajaran lainnya.

Strategi pembelajaran *Mind Mapping* membantu peserta didik dalam penguatan ingatan terhadap materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Sedangkan media *Flip Chart* adalah media pembelajaran yang efektif jika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran. Dan dalam penerapan strategi pembelajaran *Mind Map* ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif yaitu media pembelajaran *Flip Chart*, agar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam pembelajaran dilakukan sebuah tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Maka dari itu strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* dirasa cocok dalam penguatan ingatan serta peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

---

<sup>36</sup> Nizwardi dan Ambiyar, *Media & Sumber...*, h. 41

Adapun kerangka pemikiran yang penulis paparkan sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**

## G. HIPOTESIS

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.”<sup>37</sup> Berdasarkan pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang sifatnya masih sementara yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangan. Maka berdasarkan uraian diatas, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

### 1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas V pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Bandar Lampung”.

### 2. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistik yang peneliti ajukan dalam penelitian ini yaitu:

$H_1 : \mu_1 = \mu_2$  (strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$  (strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 96.



### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan Media *Flip Chart* yang kemudian dianalisis kedalam hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti juga harus membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua grup yaitu dengan perlakuan *treatment* yang berbeda untuk mengetahui perbedaan kelas tersebut.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experimental Design*, yaitu terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sampelnya diambil secara *random*, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya pemberian *treatment* (perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* ) dan pemberian *posttest* pada akhir pembelajaran. Jadi penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan pada proses pembelajaran dikelas tersebut tanpa mempertimbangkan faktor-faktor luar yang mempengaruhi. Berdasarkan data dan analisis datanya, penelitian

ini merupakan penelitian kuantitatif. Karena dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa angka-angka serta dalam proses pengelolaan data dan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik yang bersesuaian.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pretest-posttest control group design*. Dalam pola ini baik eksperimen maupun kontrol dikenakan *pretest* dan *posttest*. Kedua kelas mendapatkan perlakuan/*treatment* yang sama, tetapi hanya kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*.

Berikut adalah rancangan penelitian *Pretest-posttest control group design*.

**Tabel 5**  
**Desain penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
P	R <sub>1</sub>	X	R <sub>2</sub>
Q	R <sub>1</sub>	Y	R <sub>2</sub>

Keterangan :

P1= Kelas Eksperimen

P2= Kelas Kontrol

R1= *Pre-Test*

R2= *Post-Test*

X= *Treatment* (penggunaan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flipchart*)

Y= *Treatment* (penggunaan strategi yang biasa digunakan guru)

### C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MIN 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 100 siswa yang terbagi menjadi 3 Kelas dengan perincian pada tabel berikut.

**Tabel 6**  
**Populasi siswa kelas V di MIN 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V AL-ALIM	34
2.	V AL-MUIZZU	33
3.	V AL-GHAFAR	33
Jumlah		100

*Sumber: Data dokumentasi dari MIN 2 Bandar Lampung.*

#### 2. Sampel

Untuk melakukan penelitian penulis menentukan sampel sebanyak dua kelas yaitu kelas V AL-ALIM sebagai sampel pembelajaran yang menggunakan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* (kelas eksperimen) dan V AL-MUIZZU sebagai sampel pembelajaran yang menggunakan pendekatan inquiri (kelas kontrol).

#### 3. Teknik Pengambilan Sampling

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi yang dipilih menjadi anggota sampel. *Probability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple*

*random sampling* yaitu teknik yang dikatakan simpel karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kelompok berupa kelas-kelas yang terdiri dari 3 kelas. Cara untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan terlebih dahulu peneliti menuliskan nama-nama kelas pada kertas kecil kemudian pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengundi. Pilihan pertama yang keluar peneliti pilih sebagai kelas eksperimen dan pilihan kedua dijadikan sebagai kelas kontrol. Terpilihlah kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas V AL-MUIZZU dengan jumlah murid 33 siswa dan sebagai kelas eksperimen adalah kelas V AL-ALIM dengan jumlah murid 34 siswa. Sehingga keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 67 siswa.

#### **D. Definisi Operasional Penelitian**

##### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

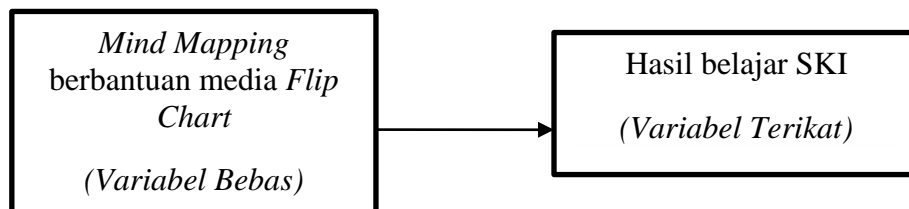
Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Bandar Lampung pada seluruh peserta didik kelas V pada mata pelajaran SKI semester II tahun pelajaran 2018/2019.

##### **2. Variabel Penelitian**

Penelitian ini menguji dua variabel yang saling berkaitan yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas (*variabel independen*) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi

sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*variabel dependen*).<sup>1</sup>

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*. Sedangkan Variabel terikat (*variabel dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>2</sup>



#### E. Definisi Operasional Variabel

Kesalahan penafsiran dalam penelitian biasanya sering terjadi diantara peneliti dan pembaca, maka dari itu dibuat definisi operasional variabel untuk memberikan penjelasan tentang beberapa istilah yang digunakan, yakni:

1. Strategi *Mind Mapping* yang dimaksud pada penelitian ini, Siswa diharapkan lebih mudah mengingat materi melalui pemetaan pikiran/konsep dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
2. Media *Flip Chart* yang dimaksud disini adalah sebagai mediator atau perantara penyampaian materi dengan strategi *Mind Mapping*, agar

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). h. 161.

<sup>2</sup>*Ibid*, h. 61.

lebih menarik siswa , dan siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sejarah kebudayaan islam.

3. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah siswa diharapkan paham serta mampu mengingat materi aku rindu padamu ya rasul.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ialah metode atau langkah-langkah yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Observasi**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.<sup>3</sup> Observasi ini ditujukan kepada guru untuk mengetahui strategi dan media pembelajaran apa saja yang biasa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar serta ditujukan kepada peserta didik untuk memperoleh data mengenai perilakunya selama kegiatan belajar mengajar serta gejala-gejala yang mungkin timbul saat pembelajaran berlangsung guna kelengkapan dari penelitian.

### **2. Wawancara**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tak berstruktur (bebas), yaitu jawaban tidak perlu disiapkan sehingga

---

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*, h. 205.



responden bebas mengemukakan pendapatnya.<sup>4</sup> Wawancara ini ditujukan kepada peserta didik dan guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Wawancara dilakukan untuk memudahkan mendapatkan sumber informasi yang jelas untuk kebutuhan penelitian seperti nilai peserta didik, penggunaan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang biasa dipakai guru dan hal-hal lain yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

### **3. Tes**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulisan, yaitu tes yang berisi butir-butir pertanyaan dengan mengharapkan jawaban tertulis. Tes tertulis dalam penelitian ini adalah dalam bentuk pilihan ganda. Tes ini ditujukan kepada peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode tes ini digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.<sup>5</sup> Data ini digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Tes ini akan mengukur seberapa jauh pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

### **4. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang ada pada suatu objek penelitian,

---

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, cet 17 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013). h. 68.

<sup>5</sup> Sudjana. h. 35.

seperti profil sekolah, daftar hasil belajar peserta didik dan hal lain yang diperlukan dalam penelitian ini.

### G. Instrumen Penelitian

Salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pretest* dan soal *posttest*. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen soal *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 7**  
**Kisi-Kisi Instrumen Soal *Pretest* dan *Posttest***

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Butir Soal	Ranah Kognitif
KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran Agama yang dianutnya.  KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya,	1.1 Mengetahui peristiwa-peristiwa di akhir hayat Rasulullah saw.	1. Menjelaskan latar belakang peristiwa dalam haji wada'	1, 11,	1. C1 1. C2
		2. Menyebutkan isi khutbah terkait berakhirnya tugas kenabian	2, 12,	2. C1 12. C1
		3. Menyebutkan kegiatan-kegiatan yang lain yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. saat haji wada'.	3, 13,	3. C1 13. C1

serta cinta tanah air.  KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	2.1 Menunjukkan hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah saw.	4. Menjelaskan kesempurnaan agama Islam sebagai isyarat berakhirnya tugas kenabian yang tertuang dalam wahyu terakhir QS Al-Maidah ayat 3.	4, 14,	4. C1 14. C2
		1. Menjelaskan bahwa setiap yang bernyawa (termasuk Rasulullah saw.) itu akan kembali ke hadirat Allah SWT (mati)	5, 15,	5. C1 15. C2
		2. Menunjukkan perilaku untuk berpegang teguh pada kitabulla dan sunah Rasul agar selamat dunia akhirat.	6, 16,	6. C2 16. C2
KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptul dalam bahasa yang jelas, sisitematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang	3.1 Mengetahui peristiwa-peristiwa diakhir hayat Rasulullah saw.	1. Menyampaika n maaf Rasulullah saw. kepada kaum muslimin menjelang akhir hayatnya.	7, 17,	7. C2 17. C2
		2. Menentukan penerus perjuangan Rasulullah saw. dalam menyampaikan kebenaran (agama) adalah para ulama.	8, 18,	8. C2 18. C2

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.1 Menceritakan peristiwa-peristiwa diakir hayat Rasulullah saw.	1. Menyebutkan tanggal, bulan, dan tahun Rasulullah saw. wafat (Masehi dan Hijriah).	9, 19,	9. C1 19. C1
		2.Melaporkan hasil kerja siswa tentang kondisi kesehatan Rasulullah saw. hingga wafat.	10, 20,	10. C3 20. C3
			20	

Keterangan:

C1 : Pengetahuan      C2 : Pemahaman      C3 : Penerapan

#### H. Uji Instrumen Penelitian

Sebuah instrumen penelitian yang baik harus memenuhi persyaratan penting yaitu validitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda dan uji reabilitas. Hal tersebut dilakukan dengan harapan agar soal yang digunakan benar-benar dapat mengukur hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik secara akurat.

## 1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian layak atau tidak untuk diberikan kepada peserta didik. Uji validitas dalam penelitian dalam penelitian ini akan di uji cobakan kepada peserta didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung. Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus *product moment*  $r_{xy}$  yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) - (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2]} \sqrt{[N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : angka indeks korelasi “t” product moment

$N$  : *number of cases* (hanya subyek yang dikenai tes)

$\sum XY$ : jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y

$\sum X$  : jumlah skor X

$\sum Y$  : jumlah skor Y

Harga  $r_{hitung}$  yang diperoleh dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%. Jika harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item soal yang diujikan memiliki kriteria valid.

## 2. Uji Reliabilitas

---

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Arianto, 2017), h. 163.

Reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. Formula yang dipergunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah rumus K-20, yaitu:<sup>7</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{Vt - \sum pq}{Vt} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas.

$p$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

$q$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1 - p$ ).

$\sum pq$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$ .

$k$  = Banyaknya item.

$V_t$  = Varians total .

### 3. Uji Daya Pembeda

Uji daya beda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk lemah/rendah dan kategori kuat/tinggi prestasinya. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung butir daya beda tes:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BBJB}{PB} = PA - PB$$

Keterangan:

DP = Indeks diskriminasi satu butir soal.

---

<sup>7</sup> Muslich Ansor dan Sri Iswati, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Erlangga, 2017). h. 165.



BA = Banyaknya kelas atas yang menjawab soal dengan benar.

BB = Banyaknya kelas bawah yang menjawab soal benar.

JA = Jumlah kelas atas.

JB = Jumlah kelas bawah.<sup>8</sup>

**Tabel 8**  
**Klasifikasi Daya Pembeda**

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 - 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
0,21 - 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
0,41 - 0,70	Baik ( <i>good</i> )
0,71 - 1,00	Baik sekali ( <i>excellent</i> )

#### 4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, senang dan sukar.<sup>9</sup> Cara menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Angka indeks kesukaran.

B = Banyaknya peserta didik yang dapat menjawab soal dengan betul.

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar.

---

<sup>8</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi...*, h. 389.

<sup>9</sup>*Ibid*, 372.

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum di gunakan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 9**  
**Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes**

<b>Besar Indeks Kesukaran Item</b>	<b>Interpretasi</b>
0, 00 – 0, 30	Sukar
0, 31 – 0, 70	Sedang
0, 70 – 100	Mudah

## **I. Teknik Analisis Data**

Sesuai dengan tujuan hipotesis yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Maka hipotesis itu akan diuji kebenarannya menggunakan uji-t berdasarkan variabel bebas (penggunaan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*) sebagai kelas eksperimen dan variabel terikat (strategi yang biasa digunakan guru) sebagai kelas kontrol yang akan diukur. Sebelum dilakukan uji-t maka harus memenuhi asumsi-asumsi sebagai berikut.

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data. Uji

*Liliefors* merupakan salah satu uji yang sering digunakan untuk menguji kenormalan data.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengurutkan data
- b. Menentukan frekuensi masing-masing data
- c. Menentukan frekuensi kumulatif
- d. Tentukan nilai  $z$  dari tiap-tiap data tersebut.
- e. Menentukan nilai  $f(z)$ , dengan menggunakan tabel  $z$
- f. Menentukan  $s(z) = \frac{fkum}{n}$
- g. Tentukan nilai  $L = |F(Z) - S(Z)|$
- h. Tentukan nilai  $L_{hitung} = |F(Z) - S(Z)|$
- i. Menentukan nilai  $L_{tabel} = L_{(\alpha, n)}$  terdapat di lampiran
- j. Membandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$ , serta membuat kesimpulan.

Jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima<sup>10</sup>.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji fisher, yaitu:

$$F = \frac{\text{Variabel Terbesar}}{\text{Variabel Terkecil}}$$

Keterangan:

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima berarti data tersebut homogen.

---

<sup>10</sup>Muslich Anshori, Sri Iswati, *Metode Penelitian...*, h.174.

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak berarti data tersebut tidak homogen.

### 3. Uji Normalitas (N-Gain)

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Rumus N-Gain =

$$\frac{posttest - prettest}{skor\ ideal - pretest}$$

Kategorisasi ditentukan dengan nilai N-Gain sebagai berikut:

**Tabel 10**  
**Intrepetasi Uji N-Gain**

G-Tinggi	Nilai $G \geq 0,70$
G-Sedang	Nilai $0,30 \leq G < 0,70$
G-Rendah	Nilai $G < 0,30$

### 4. Uji Hipotesis

Teknik yang tepat untuk menguji data berdistribusi normal adalah menggunakan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* maka dilakukan hipotesisi dengan menggunakan uji-*t*.

a. Hipotesis:

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$ ; tidak ada pengaruh strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$ ; terdapat pengaruh strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar peserta didik.

a. Taraf signifikan = 0,05.

b. Statistik uji  $t^{11}$ 

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{c}\bar{c}}{\sqrt{\frac{(n_1-1)+(n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2-2)}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

$n_1$  = Banyaknya peserta didik kelas eksperimen

$n_2$  = Banyaknya peserta didik kelas kontrol

$s_1^2$  = Varian data kelompok eksperimen

$s_2^2$  = Varian data kelompok kontrol.

## c. Kriteria pengujian

Untuk menentukan kriteria pengujian pada pengelolaan data dilakukan dengan operasi perhitungan, pengujian dengan melihat perbandingan antara  $t_{hitung}$  operasi perhitungan, pengujian dengan melihat perbandingan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel} = t(a, n_1 + n_2 - 2)$ .

## e. kesimpulan

$H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ .

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 273

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen dan kelas V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran *Inquiri* dan *Discovery*. Peneliti memberikan 10 kali pertemuan yakni 5 kali pertemuan di kelas kontrol dan 5 kali pertemuan di kelas eksperimen.

Peneliti menggunakan tes awal (*pretest*) 35 soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar SKI, terdapat 20 soal yang valid dan 15 soal tidak valid. Berikut hasil nilai *Preetest* sebelum diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*:

**Tabel 11**  
**Rekapitulasi Nilai *Preetest* Hasil belajar Pada Kelas Eksperimen**

Nilai	Nilai <i>Pree-Test</i>	Kontrol
Nilai Tertinggi	74	70
Nilai Terendah	48	48
Jumlah	2125	2046
Rata-rata	62,5	62



Peneliti menggunakan tes akhir (*posttes*) 35 soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar SKI, terdapat 20 soal yang valid dan 15 soal tidak valid. Berikut hasil nilai *Posttes* yang sudah diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*:

**Tabel 12**  
**Rekapitulasi Nilai *Posttest* Hasil belajar Pada Kelas Eksperimen**

Nilai	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	100	90
Nilai Terendah	70	68
Jumlah	2797	2584
Rata-rata	82,264	77,212

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai hasil; belajar kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*, Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 70. Jumlah nilai *posttest* adalah 2797 dan rata-ratanya 82, 264. Dan nilai *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran *Inquiry Discovery*, Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 68. Jumlah nilai *posttest* adalah 2548 dan rata-ratanya 77, 212. Dapat dilihat pada *lampiran 21*.

## **2. Hasil Uji Coba Tes**

### **1. Uji Validitas**

Upaya untuk mendapatkan data yang akurat harus memenuhi kriteria yang baik. Uji coba tes dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal dapat

mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrument tes penelitian ini menggunakan validitas isi korelasi *Product Moment*.

Dari uji validitas isi yang terdiri dari 35 butir soal *pretest* dan 35 soal *posttest*. Adapun hasil analisis validitas uji coba instrument tes 35 butir soal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 14**  
**Hasil Uji Validitas Soal *Pree-Test***

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
1	0,6819	0,339	Valid
2	0,7554		Valid
3	0,3855		Valid
4	0,0467		Tidak Valid
5	0,6587		Valid
6	0,5212		Valid
7	0,23		Tidak Valid
8	0,6004		Valid
9	0,2738		Tidak Valid
10	0,2048		Tidak Valid
11	0,1995		Tidak Valid
12	0,7554		Valid
13	0,479		Valid
14	0,6804		Valid
15	0,3707		Valid
16	0,6587		Valid
17	0,3661		Valid
18	0,1653		Tidak Valid
19	0,3765		Valid
20	0,4316		Valid
21	0,0174		Tidak Valid
22	0,47		Valid
23	0,5302		Valid
24	0,7037		Valid
25	0,4242		Valid
26	0,6004		Valid
27	0,7443		Valid
28	0,1977		Tidak Valid
29	0,0246		Tidak Valid
30	0,0467		Tidak Valid
31	0,1078		Tidak Valid
32	0,2904		Tidak Valid
33	0,2048		Tidak Valid
34	0,2911		Tidak Valid
35	0,1061		Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal terhadap 35 butir soal pretest yang diuji cobakan, terdapat 20 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid karena nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Butir soal yang valid adalah nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. Sedangkan butir soal yang tidak valid yaitu nomor 4, 7, 9, 10, 11, 18, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35. Dapat dilihat pada lampiran 9.

**Tabel 15**  
**Hasil Uji Validitas Soal *Post-Test***

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
1	0,7857	0,339	Valid
2	0,2634		Tidak Valid
3	0,2491		tidak Valid
4	0,2634		Tidak Valid
5	0,7857		Valid
6	0, 2491		Tidak Valid
7	0,6174		Valid
8	0,2023		Tidak Valid
9	0,2719		Tidak Valid
10	0,2023		Tidak Valid
11	0,7857		Valid
12	0,7857		Valid
13	0,6174		Valid
14	0,2491		Tidak Valid
15	0,2719		Tidak Valid
16	0,7857		Valid
17	0,2573		Tidak Valid
18	0,7857		Valid
19	0,2023		Tidak Valid
20	0,3606		Valid
21	0,7857		Valid
22	0,3687		Valid
23	0,4006		Valid
24	0,3964		Valid
25	0,6174		Valid
26	0,7857		Valid
27	0,7857		Valid
28	0,3006		Tidak Valid
29	0,2719		Tidak Valid
30	0,2054		Tidak Valid
31	0,6174		Valid
32	0,7857		Valid
33	0,6124		Valid
34	0,0524		Tidak Valid
35	0,6174		Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal terhadap 35 butir soal *posttest* yang diuji cobakan, terdapat 20 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid karena nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Butir soal yang valid adalah nomor 1, 5, 7, 11, 12, 13, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 35. Sedangkan butir soal yang tidak valid yaitu nomor 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 14, 15, 17, 19, 28, 29, 30, 34. Dapat dilihat pada *lampiran 9*.

## 2. Uji Reliabilitas

Butir soal instrumen yang telah lolos uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen itu disajikan. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder-Ricadrson (K-R20)* untuk soal *pretest* diperoleh  $r_{11} = 0,9019$ , dan untuk soal *posttest*  $r_{11} = 0,94695$  maka disimpulkan instrumen soal sangat tinggi. Dapat dilihat pada *lampiran 6*.

## 3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah soal terlalu mudah, terlalu sulit atau sedang. Adapun analisis tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

**Tabel 15**  
**Tingkat Kesukaran *pretest***

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,44118	Sedang
2	0,38235	Sedang
3	0,52941	Sedang
4	0,73529	Mudah
5	0,47059	Sedang
6	0,5	Sedang
7	0,73529	Mudah
8	0,44118	Sedang
9	0,70588	Mudah
10	0,70588	Mudah
11	0,73529	Mudah
12	0,38235	Sedang
13	0,58824	Sedang
14	0,41176	Sedang
15	0,47059	Sedang
16	0,47059	Sedang
17	0,823352	Sedang
18	0,70588	Mudah
19	0,52941	Sedang
20	0,67647	Sedang
21	0,70588	Sedang
22	0,67647	Sedang
23	0,5	Sedang
24	0,47059	Sedang
25	0,58824	Sedang
26	0,44118	Sedang
27	0,41176	Sedang
28	0,26471	Sukar
29	0,26471	Sukar
30	0,76471	Mudah
31	0,73529	Mudah
32	0,76471	Mudah
33	0,70588	Mudah
34	0,73529	Mudah
35	0,70588	Mudah

Soal yang baik adalah soal yang sedang. Mempunyai indeks kesukaran 0,31 - 0,70 tergolong pada soal yang sedang, 0,7 - 1,00 Mudah dan 0,00 - 0,30 Sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran 35 soal diatas terdapat 21 soal sedang, 12 soal mudah dan 2 soal sukar. Terdapat pada lampiran 7.

**Tabel 16**  
**Tingkat Kesukaran *posttest***

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,58824	Sedang
2	0,32353	Sedang
3	0,70588	Sedang
4	0,32353	Mudah
5	0,58824	Sedang
6	0,70588	Sedang
7	0,61765	Mudah
8	0,73529	Sedang
9	0,5	Mudah
10	0,73529	Mudah
11	0,58824	Mudah
12	0,58824	Sedang
13	0,61765	Sedang
14	0,70588	Sedang
15	0,5	Sedang
16	0,58824	Sedang
17	0,76471	Sedang
18	0,58824	Mudah
19	0,73529	Sedang
20	0,73529	Sedang
21	0,58824	Mudah
22	0,58824	Sedang
23	0,52941	Sedang
24	0,67647	Sedang
25	0,61765	Sedang
26	0,58824	Sedang
27	0,58824	Sedang
28	0,76471	Sukar
29	0,5	Sukar
30	0,76471	Mudah
31	0,61765	Mudah
32	0,58824	Mudah
33	0,61765	Mudah
34	0,73529	Mudah
35	0,61765	Mudah

Soal yang baik adalah soal yang sedang. Mempunyai indeks kesukaran 0,31 - 0,70 tergolong pada soal yang sedang, 0,7 - 1,00 Mudah dan 0,00 - 0,30 Sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran 35 soal diatas terdapat 21 soal sedang, 12 soal mudah dan 2 soal sukar. Terdapat pada *lampiran 7*.

#### 4. Uji Daya Pembeda

Hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 17**  
**Hasil Uji Daya Pembeda Soal *Pree-Test* dan *Post-Test***

Butir Soal	Daya Pembeda	Kesimpulan
4,9,10,11,15,19,21,28,29,31,32,33,35.	$DP < 0,20$	Jelek
3,6,8,13,17,18,25,26,34.	$0,21 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
7, 30.	$DP < 0,19$	Dibuang
1,2,5,12,14,16,20,22,23,24.	$0,41 \leq DP \leq 0,70$	Baik
27	$0,71 \leq DP \leq 1,00$	Baik Sekali

Dari 35 butir soal *preetest* yang telah di uji daya pembedayanya, maka uji daya pembeda yang tergolong dibuang 2 soal, tergolong jelek ada 13 soal, terdapat 9 soal tergolong cukup, 10 soal tergolong baik, 1 soal tergolong baik sekali. Dapat dilihat pada *lampiran 8*.

#### 5. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda tes instrumen pada tabel berikut:



**Tabel 18**  
**Kesimpulan instrumen soal *Pree-Test***

Butir Soal	Uji Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
2	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
3	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
4	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
5	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
6	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
7	Tidak Valid	Mudah	Dibuang	Tidak Digunakan
8	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
9	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
10	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
11	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
12	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
13	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
14	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
15	Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
16	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
17	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
18	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak Digunakan
19	Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
20	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
21	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
22	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
23	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
24	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
25	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
26	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
27	Valid	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
28	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Digunakan
29	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Digunakan
30	Tidak Valid	Mudah	Dibuang	Tidak Digunakan
31	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
32	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
33	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
34	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak Digunakan
35	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan

Berdasarkan data di atas pada uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal, maka soal *pree-test* yang akan digunakan peneliti sebanyak 20 soal. Soal yang digunakan ialah nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. peneliti menggunakan nomor urut soal 1

sampai 20 dalam penelitian. Soal yang tidak digunakan terdiri dari 15 soal yakni nomor 4, 7, 9, 10, 11, 18, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35.

**Tabel 19**  
**Kesimpulan instrumen soal *Post-Test***

Butir Soal	Uji Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
2	Tidak Valid	Sedang	Baik	Digunakan
3	Tidak Valid	Sedang	Cukup	Tidak Digunakan
4	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
5	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
6	Tidak Valid	Sedang	Cukup	Tidak Digunakan
7	Valid	Mudah	Dibuang	Tidak Digunakan
8	Tidak Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
9	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
10	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Digunakan
11	Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
12	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
13	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
14	Tidak Valid	Sedang	Baik	Digunakan
15	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
16	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
17	Tidak Valid	Sedang	Cukup	Tidak Digunakan
18	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
19	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
20	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
21	Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
22	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
23	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
24	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
25	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
26	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
27	Valid	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
28	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Digunakan
29	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Digunakan
30	Tidak Valid	Mudah	Dibuang	Tidak Digunakan
31	Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
32	Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
33	Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
34	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
35	Valid	Mudah	Jelek	Digunakan

Berdasarkan data di atas pada uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal, maka soal *pree-test* yang akan digunakan peneliti sebanyak 20 soal. Soal yang digunakan ialah nomor 1, 2, 4, 5, 10, 12, 13,

14, 15, 16, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. peneliti menggunakan nomor urut soal 1 sampai 20 dalam penelitian. Soal yang tidak digunakan terdiri dari 20 soal yakni nomor 3, 4, 6, 7, 8, 11, 17, 19, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 33.

### 3. Hasil Analisis Uji Prasarat

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan dan diteliti apakah normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji *lieliefors*. Uji normalitas data hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V MIN 2 Bandar Lampung ialah sebagai berikut:

**Tabel 20**  
**Hasil Uji Normalitas *Pree-Test***

Perlakuan	$L_{tabel}$	$L_{hitung}$	Keputusan uji
Eksperimen	0,1519	0.1212	H <sub>0</sub> diterima
Kontrol	0,1519	0.1286	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas eksperimen di peroleh  $L_{hitung} = 0,1212$  dan kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,1286$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $L_{tabel} > L_{hitung}$  maka H<sub>0</sub> ditolak, artinya data tersebut normal. Terdapat pada *lampiran 22*.

**Tabel 21**  
**Hasil Uji Normalitas *Post-Test***

Perlakuan	$L_{tabel}$	$L_{hitung}$	Keputusan uji
Eksperimen	0,1542	0.0845	H <sub>0</sub> diterima
Kontrol	0,1542	0.1133	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas eksperimen di peroleh  $L_{hitung} = 0,0845$  dan kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,1133$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$ .

Hal ini menunjukkan bahwa  $L_{tabel} > L_{hitung}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya data tersebut normal. Terdapat pada *lampiran 22*.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Peneliti menggunakan uji homogenitas menggunakan uji *fisher* dari hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 22**  
**Hasil Uji Homogenitas *Pree-Test***

Kelas	$\alpha$ hitung	$\alpha$ tabel	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	1, 3122	3, 99	$H_0$ diterima	Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan *chi kuadrat* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan demikian  $\alpha_{hitung} < \alpha_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya data sampel *pree-test* homogen. Terdapat pada *lampiran 23*.

**Tabel 23**  
**Hasil Uji Homogenitas *Pree-Test***

Kelas	$\alpha$ hitung	$\alpha$ tabel	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	1, 6103	3, 99	$H_0$ diterima	Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan *chi kuadrat* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan demikian  $\alpha_{hitung} < \alpha_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya data sampel *post-test* homogen. Terdapat pada *lampiran 23*.

### 3. Pengukuran Variabel Dengan Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Uji *normalize* Gain (N-Gain) dari hasil pretes dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 24**  
**Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen**

No	Kelas	Gain	N-gain	Jumlah Kategori					Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	Tetap	Menurun	
1	Eksperimen	19,588	0,5441	-	30	4	-	-	Sedang
2	Kontrol	15,212	0,4100	4	33	-	-	-	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji *normalize* Gain (N-gain) pada tabel menunjukkan bahwa terjadi perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu didapatkan nilai N-gain kelas kontrol sebesar 0, 4100 dengan kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan nilai N-gain 0, 5441 dengan kategori sedang. Dapat dilihat pada *lampiran 24*.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* di dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar SKI. Peneliti menggunakan uji t dalam uji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata pada kelas eksperimen, dengan hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

$H_1$  : Strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

**Tabel 25**  
**Uji t**

No	Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan
1	Eksperimen dan Kontrol	2,968	1,645	$H_0$ ditolak

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikan 5 %, diperoleh  $t_{hitung} = 2,968$  dan  $t_{(0,05;65)} = 1,645$ , maka  $t_{hitung} > t_{(0,05;65)}$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Dapat di simpulkan bahwa Strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Dapat dilihat pada *lamiran 25*.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen yang menerapkan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* dan V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran *Inquiry* dan *Discovery*. Dikarenakan kemampuan anak disetiap kelas berbeda-beda maka peneliti menentukan kelas sampel dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, dimana seluruh subjek memiliki hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan yakni 8 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 8 kali pertemuan

di kelas kontrol dengan masing-masing 2 jam pembelajaran pada setiap kali pertemuan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis secara manual dengan  $t_{hitung} = 2,968$  dan  $t_{(0,05;65)} = 1,645$ , maka  $t_{hitung} > t_{(0,05;65)}$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

Materi yang diajarkan adalah Aku Rindu Padamu Ya Rasul, Pada pertemuan pertama baik kelas eksperimen maupun kontrol dilakukan *pretest* sebelum diberikan materi. Pertemuan kedua, ketiga dan keempat, diberikan materi Aku Rindu Padamu Ya Rasul, Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* pada kelas eksperimen, namun peserta didik masih banyak bertanya akan strategi baru yang diterapkan dikelas. Kemudian pada pertemuan terakhir dilanjutkan dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

Kegiatan pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* pertama pendidik menjelaskan materi Aku Rindu Padamu Ya Rasul menggunakan media *Flip Chart*, lalu pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 2-3 peserta didik, kemudian pendidik menunjuk salah satu dari kelompok untuk menceritakan materi tersebut, dan anggota kelompok lainnya membuat catatan dengan



*Mind Mapping*, kemudian masing-masing kelompok mempersentasikan hasil catatan *Mind Mapping* yang mereka buat, hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam proses berfikir dan saat proses pembelajaran.

Strategi *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* yang diterapkan di kelas eksperimen membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Semua peserta didik saling berdisukusi bertukar pendapat dengan kelompok lainnya, serta membuat mereka memahami dan lebih mudah mengingat materi yang dijelaskan pendidik, melalui catatan *Mind Mapp* kreasi mereka. Karena strategi *Mind Mapping* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang diselenggarakan dengan cara kerja otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Cara kerja pikiran manusia secara alamiah adalah memancar dari suatu titik pikiran ke berbagai asosiasi pemikiran yang lain, dan selalu menyebar kembali dengan tidak terbatas.<sup>1</sup> Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan, peserta didik tidak mudah bosan, peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya materi yang telah disampaikan pada kelas eksperimen juga di sampaikan pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol dalam pembelajarannya menggunakan metode *Inquiry* dan *Discovery* (mencari dan menemukan),

---

<sup>1</sup> Adul Karim, “*Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping*”, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Kudus. h. 10.

metode *Inquiry* dan *Discovery* merupakan sebuah metode mengajar dengan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk mencari dan menemukan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik dengan berdiskusi. Banyak peserta didik yang malu-malu untuk memberikan tanggapan maupun bertanya kepada peserta didik lainnya, hanya peserta didik yang pandai saja yang aktif berbicara dan mau maju kedepan. Sedangkan yang lainnya hanya diam mendengarkan pembelajaran dan bahkan sebagian peserta didik melakukan kegiatan diluar pembelajaran disaat kelompok lain mempersentasikan hasil diskusi nya. Karena metode ini kurang efesien jika digunakan dalam proses pembelajaran dengan jumlah siswa yang banyak , sedangkan jumlah pendidik terbatas.<sup>2</sup>

Setelah peneliti memberikan materi dan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kontrol, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). c

---

<sup>2</sup> Dedi Holden Simbolon, “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbasis Eksperimen Riil Dan Laboratorium Virtual Terhadap Hasil Belajar Fisika SMA”, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 21, 3 (Desember 2015). h. 304.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ada pengaruh hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* di MIN 2 Bandar Lampung dari pada menggunakan metode *Inquiri dan Discovery*. Berdasarkan analisis uji *normal gain* diperoleh kelas kontrol sebesar 0,410 dan kelas eksperimen sebesar 0,544. Kemudian uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 2,968$  dan  $t_{(0,05,65)} = 1,645$  pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $t_{hitung} > t_{(0,05,65)}$  akibatnya  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* Berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

#### B. Saran

Setelah mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada peserta didik Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidik

Pendidik dalam melakukan proses pembelajaran diharapkan dapat mengenal dan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart*.

2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berinteraksi dengan baik saat pembelajaran berlangsung setelah menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* baik individu maupun kelompok.

3. Peneliti Lain

Untuk peneliti berikutnya, sebaiknya melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda agar dapat melihat pengaruh lainnya.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi menjadikan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

5. Bagi peneliti

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai strategi pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Flip Chart* terhadap hasil belajar SKI, sehingga dapat dijadikan pengalaman sekaligus bekal saat melaksanakan profesi sebagai seorang pendidik yang akan datang.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang sejenis pada konsep materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Abdullah, Ridwan. *Inovasi Pembelajaran*. Cet.2. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Anggraini, Rani. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pampang Oki." *Jurnal Bioilmi*, 2, 2 (2016).
- Ansor, Muslich, dan Sri Iswati. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Erlangga, 2017.
- Anwar, Chairul. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik*. Yogyakarta: IRCiSod, 2017.
- . *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: SUKA-Press, 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Arikunto, 2017.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Aslan Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Kalimantan: Razka Pustaka, 2018.
- Aziz, Benni. "Metode Pembelajaran Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Getraran dan Gelombang Di Kelas VIII SMP N 12 Binjai." *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1, 1 (2014).
- Happy Komikesari. "Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Pembelajaran Kooperatif Type Student Team Achievment Division." *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1, 1 (Juni 2016).

- Hasan Sastra Negara. "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)." *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1, 1 (Desember 2014).
- M Yusuf, dan Muthmainah Amin. "Pengaruh Mind Mapp dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1, 1 (Juni 2016).
- Muhibbinsyah. *Psikologi Pendidikan*. Revisi-19. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Nizwardi, dan Ambiyar. *Media & Sumber Pembelajaran*. Cet.1. Jakarta: Pranadamedia Group, 2016.
- Ramlan Silaban. "Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Pada Pembelajaran Menggunakan Advance Organizer." *Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan. Universitas Negeri Medan*, 2016.
- Ramli, M. "Media Pembelajaran Dalam Persepektif Al-Quran Dan Hadits." *Jurnal kopertais wilayah XI Kalimantan*, 23, 13 (23 April 2015).
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra, 2017.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Pranadamedia Group, 2016.
- Siska, Yulia. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cet 17. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet 23. Bandung: Alfabeta, 2016.



Swardama, Doni. *Penerapan Mind Map dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2013.

Syofnidah Ifrianti. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SD N Sunur Sumatera Selatan." *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1, 4 (2017).